GRÁTIS

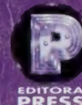
SÓ A HERÓIS DO FUTURO PODERIA PENSAR EM ALGO ASSIM !!!!

Agora você poderá colecionar a saga dos CAVALEIROS DO ZODÍACO em todos os detalhes! São oito fascículos com a história das aventuras mais emocionantes dos defensores da Saori. Tudo organizado de uma forma linear e cronológica para você entender toda a série. Nos dois números anteriores você recebeu a pastinha e o primeiro fascículo. Nesta edição, você ganha o segundo fascículo da série.



COMPRE JÁ ESTA BRIGA !!!!

HERÓIS DO FUTURO



R$ 1,85



A SAGA CONTINUA...

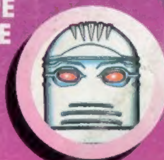
A GUERRA GALACTICA DOS CAVALEIROS



SUPERHUMAN



PRÍNCIPE VALENTE



BIG GUY

PARA COLECIONAR

GRÁTIS O SEGUNDO FASCÍCULO



CLUBE DOS HERÓIS DO FUTURO

Dez, nove, oito...Contagem regressiva!!! Estamos preparando a carteirinha de supersócio e o fanzine do nosso clube. Espere mais um pouco. Enquanto isso, você que ainda não escreveu, tire um xerox da ficha aí debaixo e complete com seu e nome, endereço, idade, data de nascimento, a série em que estuda, o endereço da sua escola e diga qual o seu herói predileto. Daí, pegue uma foto 3X4 sua e mande tudo pra gente. Vai ser demais!!!

Nome:..................... .. ..

Endereço:.................. ....

Idade:...... ..Data de Nascimento: .. ..Em que série está?......... Endereço da escola: ....

Qual o seu herói predileto? .. ..

Nosso endereço é: Rua Armênia, 479 - Pres. Altino - Osasco - SP - CEP 06210-138

GANHE UM VIDEOGAME

Extra! Extra! O prazo para o concurso do Super Videogame foi prolongado!!! Com a greve que o correio fez em agosto a gente sentiu que muitas cartas atrasaram... Então, como somos legais, vamos dar mais alguns dias pra você completar a frase: "Eu leio a revista HERÓIS DO FUTURO porque.................................... ...." No envelope você tem de escrever: Concurso Ganhe um Videogame. É isso aí, gente! Mande quantas cartas quiser, mas bem rapidinho. Quem escrever a melhor frase vai ganhar esse superprêmio aí da foto. Não é demais?



EDITORA PRESS

HERÓIS DO FUTURO

ANO 1 Nº 14

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIRETORES EDITORIAIS
Gualberto Costa
José Alberto Lovetro - JAL

DIREÇÃO DE ARTE
Gerson Mora

EDITOR CHEFE
Januária Cristina
Mônica Shindo (assistente)

COLABORADORES
Noriyuki Sato (Abrademi), Cristiane A. Sato (Abrademi), Mario Luiz C. Barroso, Sidney Gusman, Gabriel Bastos, J. B. Medeiros, Paulo Sayeg, Octavio Cariello, Marcia Lapenta, Ricky Goodwin, Heitor Pitombo, Wagner Augusto, Marcelo Alencar, JMM Kazi, Carlos Mann, Fernando T. C. Carvalho, Hero Magazine.

CORRESPONDENTES INTERNACIONAIS
Sonia Bibe (Holanda,) Joseph Luyten (Japão), Sergio Langer (Argentina), Alain Voss (Portugal), Klaus Bonecker (Alemanha), Vincent Plant (Bélgica), Giovanni Rizzi (Itália), José Peixoto (EUA), Flávio Luís (Espanha)

REVISÃO
Sonia M. Nery Cavalheiro

ARTE
Claudio Szykman
Ely Aragão
Telma Shimitsuo

PROJETOS ESPECIAIS
Olyntho Tahara
Anália Tahara (assistente)

FOTÓGRAFO
Moisés Pazianotto
Luciano Dias (assistente)

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIA DE REDAÇÃO
Patrícia Zanoni
Juliana Guatelli

ASSESSORIA DE IMPRENSA E EVENTOS
Brasil Marketing Cultural

FOTOLITO E IMPRESSÃO
Margraf

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação semanal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Armênia, 479 - Presidente Altino-Osasco - São Paulo - CEP. 06210 -138.
FAX : (011) 702 3503.

É O MAIOR SUCESSO! É DEMAIS! Não param de chegar cartas e zilhões de cartas aqui na redação, com o pessoal agradecendo de joelhos o nosso encarte com a história original e completa dos nossos amados CAVALEIROS DO ZODÍACO! A gente tá superorgulhoso de ter acertado direto na mosca: ou seja, onde vocês, nossos superleitores queridíssimos, queriam que a gente investisse! Nesse número e nos próximos, os encartes continuam para vocês curtirem...de joelhos, claro! E pra não ficar só nos CAVALEIROS, a gente foi buscar o PRÍNCIPE VALENTE lá do tempo do "onça" (afinal meio século é uma data, né?) e contar como é que esse "bom moço" consegue fazer tanto sucesso até hoje! Coisas de príncipe e de quem pode, certo? Então, galera, virem a página e BOA VIAGEM!



OVERPOWER
O CARD GAME DA MARVEL

Os seus heróis preferidos, dos quadrinhos e da TV, agora estão também em CARD GAMES. A grande novidade da Marvel, deste semestre, é um jogo de CARDS onde você encontra heróis lutando contra heróis, heróis lutando contra vilões e até heróis lutando contra suas próprias cópias demoníacas. É demais!!! O jogo é baseado em baralhos, onde nenhuma carta se repete. O visual dos CARDS, da série Overpower, é produzido usando-se as mais avançadas técnicas de colorização. Eles são divididos em poderes específicos, artefatos, territórios, etc. e usados de uma maneira totalmente diferente do que você já viu. Mas não se preocupe. As regras básicas são bem simples e cabe ao jogador saber usá-las da melhor maneira possível, para detonar seu oponente. O objetivo é acabar com os pontos dos adversários. Junte os amigos e prepare-se para mais essa aventura no universo Marvel. E agora você é o herói!!



CARTÕES TRIDIMENSIONAIS

Todo mundo gosta de receber cartões. Sempre existe aquela ocasião especial em que nós enviamos cartões para alguém. Pensando nisso, a Popshots de Connecticut, nos Estados Unidos, criou uma série de quase 150 cartões tridimensionais com os nossos personagens favoritos da DC, Marvel, Disney e Warner Bros. Entre eles, BATMAN, X-MEN, STAR TREK, REI LEÃO, PAPA-LÉGUAS e muito mais!! Saca só: você pode colecionar os cartões e tornar-se sócio do Popshots Collector Club que lhe dá o direito de receber um jornalzinho, fazer novas amizades e ficar por dentro da quantidade impressa de algumas séries especiais de cartões. É ou não é demais? Se você quiser conferir é só escrever para: Popshots, Inc. Collectors Club P.O. Box 3569 - Westport - CT 06880 USA.



OBELIX, O GAME

É isso aí! O gaulês mais (gordo não!) "forte" de todos os tempos finalmente recebeu a atenção que merece. Virou herói e personagem principal de um videogame! Com doze megabites de memória e movimentos bem-humorados, OBELIX foi lançado em setembro, na Europa, pela empresa de softwares Infogames. Com muitos cenários baseados nas aventuras em quadrinhos, como a galera romana, a aldeia gaulesa e a travessia do Canal da Mancha, de bote a remo, o GAME ainda oferece a segunda opção de jogador, com ASTERIX. Se você já achava as histórias de ASTERIX e OBELIX divertidas nos quadrinhos e em desenhos animados, vai se divertir muito mais agora com o GAME do OBELIX!







MÁQUINAS DE VENDER MANGÁ

Se você acha o máximo comprar batatas fritas em máquinas automáticas, você ainda não viu nada. Nos Estados Unidos, encontra-se dessas máquinas em qualquer lugar, vendendo principalmente refrigerantes e jornais. Mas no Japão existe uma infinidade dessas automáticas por todos os lados, vendendo até bebidas quentes, sopas, doces e salgados, xampus e creme de barbear. E, sendo o país que mais lê no mundo, não poderia deixar de ter máquinas que vendem MANGÁS (quadrinhos japoneses). Espalhadas pelo país, essas máquinas vendem uma boa variedade dos pesados volumes de HQs. O mais incrível é que elas existem há mais de dez anos no Japão! Já pensou que legal? Você coloca umas moedinhas na máquina e cai uma SHÔNEN JUMP na sua mão!...



NO FUTURO TODO O COMPUTADOR PRECISARÁ DE HERÓIS

A Marvel está mesmo demais!!! A empresa tem entrado em todas as linhas de produtos ligados aos seus heróis. CD-Rom é o seu mais novo empreendimento. E estréia nesse mercado lançando o MARVEL INTERATIVE CD-ROM COMIC BOOKS. Um CD-Rom interativo que tem versões para Mac e PC de heróis como X-MEN, IRON-MAN, SPIDER-MAN e FANTASTIC FOUR. São oitenta páginas de aventuras em quadrinhos, referências de Comics antigos, animações supertransadas e, para testar o seu conhecimento do universo Marvel, o GAME OF TRIVIA, um jogo de perguntas e respostas. As concorrentes que se cuidem!

POWER RANGERS MICROMACHINES MEGA SET

Atenção, fãs dos POWER RANGERS!!! A última novidade dos seus heróis da TV, são incríveis micromachines com quatorze figuras, em tamanhos que variam de 3 a 7cm em plástico, incluindo uma miniatura do MEGAZORD e ALPHA 5, que você só encontra nesse set. Com as micromachines dos POWERS RANGERS é você quem cria a aventura desse supergrupo. Essa coleção de miniaturas importadas dos maiores defensores da Terra é um legítimo item de colecionador. O verso da embalagem vem com informações sobre seus heróis favoritos. Aviso: você não pode marcar bobeira e perder a chance de conseguir o seu, porque a edição é limitada. Ok?

FESTIVAL DE ANIMAÇÃO DE HIROSHIMA - 96

Atenção, animadores de todo o Brasil! O FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMAÇÃO DE HIROSHIMA, no Japão, um dos mais importantes do mundo, está anunciando que estão abertas a participantes do mundo inteiro as inscrições para o Festival do ano que vem. Este ano, o Festival exibiu durante duas semanas mais de 150 trabalhos do mundo inteiro, nas mais diversas categorias. Além de dar prêmios, o Festival promove mostras especiais, homenageando diretores como o americano Chuck Jones (que trabalhou em muitos desenhos animados, como o gambá PIERRE LEBEAU, o PATOLINO e o PERNALONGA) e Osamu Tezuka (A PRINCESA E O CAVALEIRO, KIMBA, o Leão Branco e ASTROBOY...). Os workshops do Festival são fantásticos: o deste ano reuniu uma equipe da ILM (a empresa de efeitos especiais de George Lucas, criador de GUERRA NAS ESTRELAS), para montar o trabalho desenvolvido para JURASSIC PARK. Para maiores informações, regulamento e ficha de inscrição, escreva para HIROSHIMA 96 FESTIVAL OFFICE 4 14, Kako-machi, Naka-ku Hiroshima T 730 Japan ou tente estes números
tel: (082) 245-0245
fax (082) 245-0246



VOCÊ SABE O QUE É UM RANGER?

Com o seriado televisivo em alta e um longa-metragem pronto para estrear em novembro nos cinemas brasileiros, os POWER RANGERS estão disputando espaço com os CAVALEIROS DO ZODÍACO nos corações e mentes de muita gente. Mesmo que você não curta o seriado e seus personagens, resta uma pergunta no ar: "Você sabe exatamente o que é um RANGER?" Pois a HERÓIS DO FUTURO tem a resposta e, de quebra, vai dar uma relação dos RANGERS mais famosos do cinema, dos quadrinhos e televisão.



CORDELL WALTER (CHUCK NORRIS)

Na Inglaterra, o termo RANGER é usado para designar os guardas florestais e dos parques reais. Nos Estados Unidos, RANGER tem um significado mais amplo: vale tanto para o guarda florestal quanto para os soldados de tropas de choque, tropas de assalto ou comandos especiais. Mas o nome RANGER se imortalizou mesmo com os TEXAS RANGERS, grupos de patrulheiros criados pelo governo dos EUA para proteger as fronteiras do país e os colonos pioneiros na época da conquista do Oeste. Hoje, os RANGERS continuam existindo, ainda protegem as fronteiras e são conhecidos por sua fama de durões. Conheça agora os RANGERS que mais fizeram sucesso até hoje.

CAVALEIRO SOLITÁRIO

Aiô, Silver! O CAVALEIRO SOLITÁRIO (ou LONE RANGER) é o único sobrevivente de uma tropa de RANGERS que foi covardemente atacada numa emboscada, por volta de 1890. Ele resolveu vingar a morte de seus companheiros, colocou uma máscara para ocultar sua identidade e passou a combater o crime, montado em seu cavalo Silver. O CAVALEIRO permaneceu solitário até o dia em que foi salvo de um ataque da quadrilha Cavendish pelo índio TONTO. A partir de então, os dois se tornaram parceiros inseparáveis. O personagem foi criado por





GUARDA SMITH COM ZÉ COLMEIA

George W. Trendle para o rádio, em 1938, e o sucesso do programa o levou às tiras de jornal no mesmo ano. Em seguida, ele ganhou três longas-metragens e um duradouro seriado de TV, estrelado por Clayton Moore (CAVALEIRO SOLITÁRIO) e Jay Silverheels (TONTO). Uma curiosidade: esse personagem já foi erroneamente chamado de Zorro no Brasil!



TEX

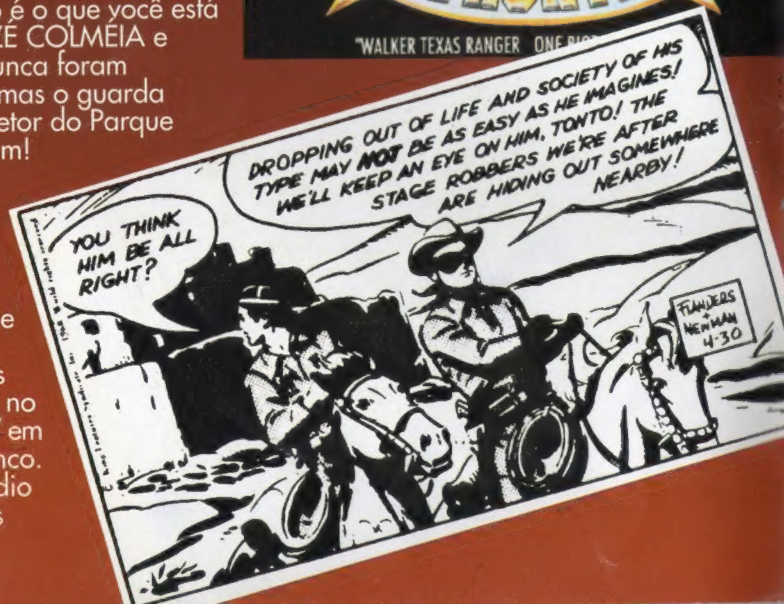
Se você leu sobre TEX WILLER na HERÓIS DO FUTURO (nº 2), já sabe que ele é um RANGER durão, bom de tiro e fã de uma bela briga. Amigo dos índios navajos, TEX combate o crime no velho Oeste em parceria com KIT CARSON (um RANGER que existiu de verdade!) e seu filho, KIT WILLER, desde 1948, quando foi criado por Sergio Bonelli e Aurelio Galleppini.

ZÉ COLMÉIA

Calma! Não é o que você está pensando! ZÉ COLMÉIA e CATATAU nunca foram RANGERS, mas o guarda SMITH, protetor do Parque Jellystone, sim!

LAREDO

LAREDO é um seriado televisivo e dos bons que fez sucesso nas décadas de 60 e 70, no tempo da TV em preto-e-branco. Cada episódio narrava as peripécias de um capitão e seus quatro RANGERS, na proteção das fronteiras americanas.





ROGER RANJET

ROGER RANJET, desenho animado da década de 70, era RANGER só no trocadilho de seu sobrenome. ROGER era piloto, espião, aventureiro e um tremendo convencido! Legal mesmo era a trilha sonora, inspirada na música Yankee Doodle.

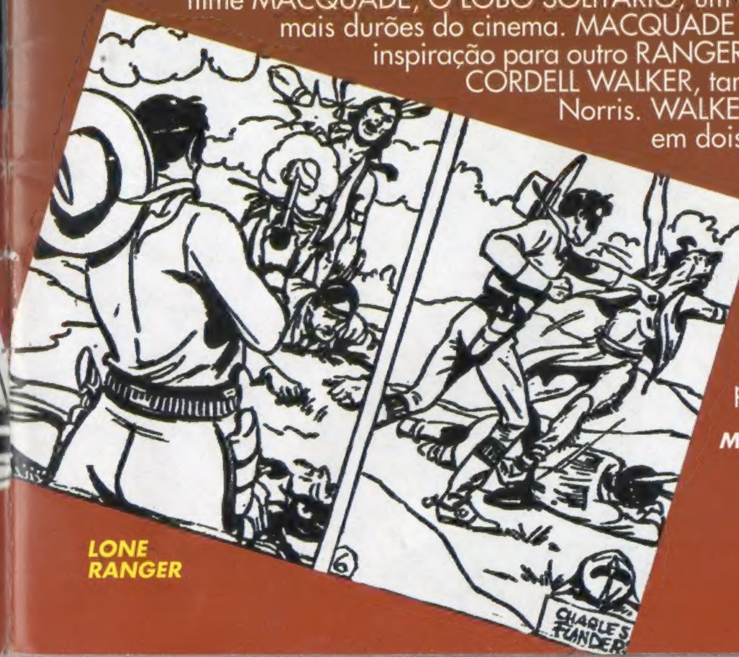
GALAXY RANGERS

Montados em seus cavalos mecânicos ou mesmo em naves espaciais, os GALAXY RANGERS mantêm todo o espírito dos RANGERS do velho Oeste e protegem a última fronteira... só que no futuro. Esse desenho animado passava na Globo e fazia bom uso de computação gráfica em seus episódios.

WALKER, TEXAS RANGER

Tudo começou em 1983, quando o carateca Chuck Norris estrelou o filme MACQUADE, O LOBO SOLITÁRIO, um dos RANGERS mais durões do cinema. MACQUADE serviu de inspiração para outro RANGER no mesmo estilo, CORDELL WALKER, também vivido por Norris. WALKER está presente em dois longas (Perseguição na Fronteira e Território Sem Lei) já disponíveis em vídeo, e no seu próprio seriado, transmitido aqui pelo SBT.

Mario Luiz C. Barroso



LONE RANGER

VALENTE HÁ MAIS DE MEIO SÉCULO

As aventuras do PRÍNCIPE VALENTE fazem sucesso nos gibis e na telinha da TV.





Foi em 13 de fevereiro de 1937, depois que já havia emplacado sua versão de TARZAN nas páginas dominicais de diversos jornais norte-americanos, que Harold Foster publicou a primeira página com sua criação máxima: o PRÍNCIPE VALENTE. Era um sábado e o New York American Journal estava realizando um sonho do grande artista dos quadrinhos: publicar as aventuras escritas e desenhadas pelo mestre, com o personagem que ele próprio havia desenvolvido. Daí em diante, o PRÍNCIPE viveu inúmeras aventuras no século V e teve em Aleta a grande mulher de sua vida. Foster produziu as aventuras do herói até 1971, quando este passou a ser desenhado por John Cullen Murphy, que jamais igualou o nível que o mestre manteve por mais de trinta anos.

EM BUSCA DO SANTO GRAAL...
O trabalho de Harold Foster no PRÍNCIPE VALENTE vem sendo publicado regularmente, desde 1974, pela Editora BrasilAmérica, na forma de gigantescos volumes de capa dura. O recém-lançado volume quinze conta a saga do personagem em busca do Santo Graal e comemora o cinqüentenário da EBAL, editora que, por exemplo, lançou os primeiros títulos regulares da Marvel e da DC em nosso país. O objetivo da editora é publicar, integralmente, toda a obra de Foster na ordem cronológica, para que o colecionador possa ostentá-la com toda a sua magnitude na estante. Mais importante do que isso, os lançamentos da EBAL têm se preocupado com a qualidade da edição e da tradução, que é



meticulosamente revisada.

DOS QUADRINHOS PARA A TELINHA...

Mas a onda em cima do PRÍNCIPE VALENTE não fica só aí. Há um bom tempo, a TV Colosso vem exibindo os desenhos animados com as aventuras do grande herói, que começaram a ser produzidos em 1990 e até hoje fazem bastante sucesso. THE LEGEND OF PRINCE VALIANT foi, de fato, a primeira adaptação das aventuras do personagem para a TV e ficou a cargo do produtor David Corbett que, na época, trabalhava nas adaptações para desenho de BLONDIE e do RECRUTA ZERO. Apesar do alto nível dos roteiros escritos por Hal Foster, Corbett admitiu, na época, que alguns dos conceitos definidos pelos quadrinhos foram alterados. "Mudamos um pouco as coisas para que a série ficasse um pouco mais adaptada aos tempos atuais. Ao mesmo tempo, nosso trabalho é certamente um tributo às capacidades artísticas do grande Hal Foster Sua habilidade ao desenhar estava muito acima da de seus contemporâneos. "Entre as mudanças mais significativas estão a introdução de Arn como um pupilo e não como filho do VALENTE (já que este tem, na série, entre 16 e 17 anos). Aleta também não aparece nos desenhos, mas os produtores, para cobrir a ausência de uma figura feminina, criaram Rowanne (que

muito lembra a Lady Marian de Robin Hood), que também tem uns 16 anos, mas ama a aventura e sonha em se tornar uma cavaleira.

UNIVERSO MÁGICO

O último trabalho feito em cima da grande criação de Hal Foster, no entanto, preserva os conceitos originais das páginas dominicais e todo o seu ambiente mágico. Trata-se de uma minissérie em quadrinhos, lançada nos EUA pela linha Select da Marvel, garantia de produtos editorialmente bem acabados. Dividida em quatro capítulos, a série mostra o trabalho de nomes de uma safra mais recente que prestam tributo a Foster, como os argumentistas Elaine Lee, Charles Vess e o desenhista John Ridgway. Nas páginas da série, John incorpora o estilo do mestre e até diagramou sua história com legendas e sem balões de fala, bem ao estilo do que foi imposto como obra de arte há mais de meio século.

Heitor Pitombo



CORINGA, O PALHAÇO DO CRIME

Ah, Ah, Ah! Esta semana o morceguinho perdeu seu lugar! O CORINGA maior inimigo do BATMAN, surgiu em 1940, da mente criativa de Jerry Robinson. O seu visual foi inspirado num ator de cinema da época, chamado Conrad Veidt. Com sua pele branca, seus cabelos verdes e lábios vermelhos, o CORINGA é a principal ameaça da cidade de Gotham City, pois o seu passatempo favorito é envenenar as pessoas com seu gás do riso, que faz com que elas morram com um horrível sorriso estampado nos lábios. Curiosamente, a origem do CORINGA só foi revelada aos leitores onze anos depois do seu aparecimento, em 1951 Ele era um bandido conhecido como CAPUZ VERMELHO, que durante uma fuga (estava sendo perseguido pelo BATMAN) caiu num tanque cheio de produtos químicos, o que modificou a cor de sua pele e de seus cabelos para sempre. O CORINGA já teve até revista própria. Nos Estados Unidos, vira e mexe, ele ganha edições especiais, em que, na maioria das vezes, tem mais destaque do que o próprio BATMAN. O grande prazer do CORINGA é azucrinar a vida do Morcegão. Alguns acham que ele e o BATMAN são dois lados de uma mesma moeda, como foi mostrado na grafic novel A PIADA MORTAL (lançada pela Abril Jovem, em 1988). Mas, sabe o que o CORINGA acha disso? Uma palhaçada! Ah, Ah, Ah!

Sidney Gusman

BATMANIA

A SAGA DOS CAVALEIROS



FASCÍCULO 02

A HISTÓRIA DE HYOGA

O pai de HYOGA era japonês e sua mãe, russa. Numa viagem à Sibéria, o navio em que HYOGA e sua mãe viajavam começou a afundar. Não tendo lugares suficientes nos salva-vidas, a mãe de HYOGA decide ficar a bordo, para dar lugar ao filho, e despede-se dele dando-lhe um rosário com a Cruz do Norte. Aos quatro anos de idade, HYOGA presencia desesperado o navio naufragar levando sua mãe. Alguns anos mais tarde, HYOGA volta à Sibéria, agora para ser treinado para ser um Cavaleiro do Gelo. Lá ele conhece seu mestre, o Cavaleiro de Cristal, um Cavaleiro da ordem de prata, que segue Atena. Cristal é um homem cordato e justo e o pequeno HYOGA logo passa a admirá-lo. A primeira lição é perante a geleira, dentro da qual se encontra a armadura de bronze de Cisne. Cristal pede que HYOGA dê um soco no gelo com toda a força. HYOGA o faz e tudo o que consegue é machucar a mão. Cristal então golpeia o gelo e deixa um enorme buraco. Crente que estava diante do Cavaleiro mais poderoso do mundo, HYOGA diz que nunca conseguiria fazer o mesmo. Considerando que ele era apenas uma criança, Cristal lhe conta que existem muitos outros Cavaleiros, alguns até mais poderosos, como seu próprio mestre, o Cavaleiro Camus, e que ele não deveria se menosprezar. Com o tempo, HYOGA teria de adquirir esse poder para alcançar a armadura de Cisne. HYOGA é apresentado a Isaac, outra criança enviada ao Cavaleiro de Cristal, para ser treinado como Cavaleiro. Ambos logo se tornam bons amigos e passam a treinar juntos, sob os olhos atentos do Cavaleiro de Cristal. Apesar de serem amigos e leais um ao outro, HYOGA sente que há algo de amargo em Isaac. Durante o treinamento, o Cavaleiro de Cristal explica o funcionamento do cosmo de seus corpos, com o qual eles podem emitir um frio tão intenso (273°C negativos), capaz de paralisar o movimento dos átomos. A esse frio extremo dá-se o nome de ZERO ABSOLUTO, que só se alcança através do sétimo sentido. Sendo mais forte que HYOGA, Isaac desenvolve primeiro suas habilidades. HYOGA aprende a técnica do PÓ DE DIAMANTE, nome dado pelos habitantes da Sibéria às tempestades que brilham como jóias, belas, mas fatais. Ampliando este poder, HYOGA aprende o TROVÃO AURORA, fazendo com que as ondas de frio se abram no céu, como a aurora boreal. Contra inimigos altos e grandes, Cristal ensina a HYOGA a arriscada técnica de congelar as pernas do adversário, praticando com os ursos polares. Os anos vão passando e HYOGA e Isaac já são homens feitos, preparando-se para a disputa pela armadura de bronze de Cisne. Um dia, decidido a ver a mãe no navio submerso, cujo corpo se mantém intacto pelo frio, HYOGA decide abrir um buraco na grossa camada de gelo e tentar um mergulho. Ao mergulhar, ele é tragado por uma forte e inesperada correnteza. Sentindo que o amigo estava em perigo, Isaac mergulha para ajudá-lo e o encontra preso às cordas das amarras do navio. Após libertar HYOGA, Isaac o agarra para atravessarem a correnteza, mas ela é forte demais e ambos são jogados para longe da fenda aberta no gelo, ainda debaixo d'água. Sendo jogado contra o gelo, Isaac acidentalmente abre um grande corte no rosto e tem seu olho esquerdo perfurado. Sangrando muito e desesperado para salvar o amigo, Isaac usa seu golpe mais forte para abrir outro buraco no gelo e joga HYOGA para a superfície, ao mesmo tempo. Na superfície, HYOGA chama por Isaac, mas a correnteza acaba levando seu amigo. Ninguém nunca mais veria Isaac. A partir de então, HYOGA passou a mergulhar para ir visitar sua mãe pela abertura feita no gelo, mas sempre sério e com aspecto melancólico. Querido pelos vizinhos na vila onde mora, HYOGA tem um amiguinho que o admira e o acompanha chamado Jacó. Finalmente chega o dia da partida e HYOGA está pronto. Visita sua mãe mais uma vez e junto com Jacó, dirige-se à geleira. Com um golpe, ele destrói a geleira e retira a armadura de bronze de Cisne. Decidido a retornar, HYOGA despede-se de sua mãe e de Jacó e parte para o Oriente.



A HISTÓRIA DE SHIRYU



Ao chegar às Cinco Montanhas Sagradas, SHIRYU conhece seu mentor, chamado de Mestre Ancião das Cinco Montanhas, um homem pequeno com estranhos poderes levitacionais. Sua conduta calma e sua sabedoria logo conquistaram a confiança e a admiração do pequeno aprendiz. SHIRYU também conhece Shunrei, uma menina que foi abandonada nas montanhas e criada pelo Mestre Ancião. Sendo ambos órfãos, SHIRYU e Shunrei são criados como irmãos pelo Mestre Ancião. Junto com SHIRYU, o Mestre Ancião treina também outro menino órfão: Okko, que presenciou sua família ser morta por ladrões. Okko se culpa por não ter podido, na época, fazer nada para defender sua família e decide treinar para se fortalecer e jogar seu ódio contra todos os que forem mais fortes do que ele mesmo. SHIRYU, por sua vez, quer se fortalecer para lutar contra as circunstâncias da vida, que vierem a fazê-lo sofrer. O Mestre Ancião é sábio, calmo, gentil, mas exigente nos treinos. SHIRYU passa a exercitar o corpo e a

[illegible] *Montanhas Sagradas. Mais forte do que SHIRYU, mas de temperamento* [illegible] *agressivo, Okko logo percebe a preferência do Mestre Ancião,* [illegible] *Um dia, Okko acaba sendo expulso pelo Mestre Ancião e sentindo ciúmes de SHIRYU,* [illegible]

[illegible]

A HISTÓRIA DE IKKI

A ilha da Rainha da Morte é uma ilha vulcânica onde o calor é insuportável. Sua paisagem parece a descrição do inferno e a aparência do local é ameaçadora. Ao chegar, IKKI conhece o Mestre da ilha, um homem encorpado, cheio de cicatrizes, que usa uma máscara estranha e aterrorizante e com uma mentalidade totalmente deturpada. Um homem que defende o ódio como a fonte do poder do cosmo era o mestre de IKKI. Cada dia era um suplício para o pequeno IKKI. Violento, o Mestre o chicoteava todos os dias, ensinando a IKKI só a agressão. Mas nem tudo era horror: havia a filha do Mestre, Esmeralda, uma menina doce e gentil, de cabelos claros e feições que lembravam as de SHUN. Esmeralda via IKKI às escondidas para cuidar de [illegible] *ferimentos e era a* [illegible]

A HISTÓRIA DE SEIYA

O pequeno SEIYA é enviado ao Santuário de Atena, perto de Atenas, na Grécia. [illegible] *ataque e defesa. Sonolento, o pequeno SEIYA não presta atenção e Marin fica a lhe* [illegible] *uma delas se afasta* [illegible] *tenta bater em SEIYA,* [illegible] *Percebendo que a menina* [illegible] *lhe um curativo e vai em*[illegible]

[illegible] SEIYA é Cássius. Diante de [illegible]
Amazonas e do Mestre do Santuário, começa a luta. Certo da vitória, Cássius avança
[illegible]
na casa que dividia com Marin, SEIYA se mostra ansioso para usar a armadura e voltar
[illegible] uma meni[illegible]



CAPÍTULO 05

O TORNEIO "GUERRA GALÁCTICA"



O Coliseu dos Tempos Modernos

Anos depois de serem enviados a diferentes partes do mundo os Cavaleiros de bronze [illegible] *mansão e se vai. SEIYA passa no orfanato onde ele vivia com Seika. Lá ele se encontra* [illegible] *...eiro de bronze de Urso* [illegible] *os meninos do orfanato vão ao Coliseu. SEIYA enfrentará SHIRYU de Dragão.*

UM CARA GRANDE E UM MENINO ROBÔ

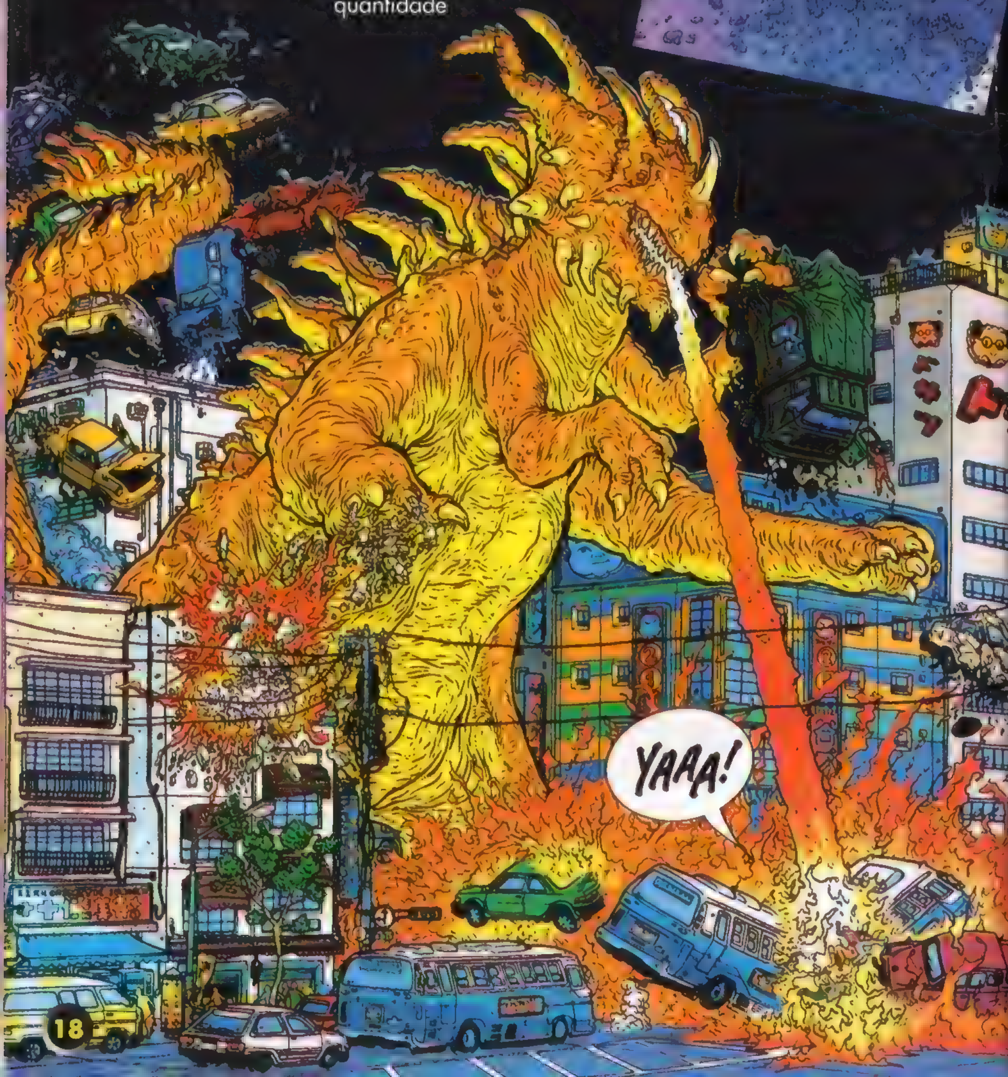
A cidade de Tóquio está sendo destruída e sua única esperança são dois seres inspirados nos mangás, criados e desenhados por dois grandes gigantes das HQs.

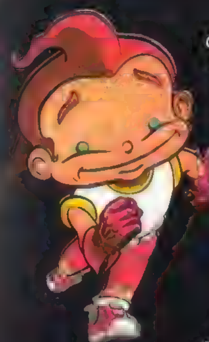
Depois de uma breve ausência das bancas de gibis importados, o mestre FRANK MILLER (Ué, não conhece o homem? Então, leia a HERÓIS DO FUTURO nº 2) está de volta com um trabalho que já vem sendo anunciado há quase dois anos. Trata-se de THE BIG GUY AND RUSTY THE BOY ROBOT, uma minissérie em duas edições, que traz como verdadeiro destaque a arte ultra-hiper-super detalhada de

DARK HORSE COMICS

GEOF DARROW, uma fera que já teve seus desenhos arte-finalizados por ninguém menos que Moebius. A história do CARA GRANDE e do GAROTO ROBÔ começou em 1993, quando Frank, Geof, John Byrne, Mike Mignola, Arthur Adams, Dave Gibbons e Paul Chadwick anunciaram a criação de um selo chamado Legend- que foi distribuído pela editora americana Dark Horse para lançar os novos trabalhos do grupo. Até pouco tempo atrás, o único que não havia tido nada seu publicado nas revistas da linha era DARROW, pois como diz seu amigo MILLER: "BIG GUY jamais vai ser uma revista regular, pois GEOF demora demais para terminar seus trabalhos". Os dois já haviam produzido antes (em 1990) uma outra minissérie chamada HARD BOILED (inexplicavelmente inédita no Brasil), onde os leitores do lado de cá do Atlântico puderam descobrir que DARROW é um dos desenhistas mais obsessivos que existem no mercado. É incrível a quantidade de detalhes (às vezes de tamanho milimétrico) que o artista coloca em cada um de seus desenhos. Antes disso, o trabalho do ilustrador só podia ser encontrado no álbum DARROW, COMICS AND STORIES (da extinta editora francesa Aedena), no portfólio CITY OF FIRE (o tal que Moebius arte finalizou) e nas páginas da coletânea THE BEST OF DARK HORSE PRESENTS. Nesta última, há uma aventura de nove páginas com um personagem criado pelo próprio GEOF- Burbon Thret.







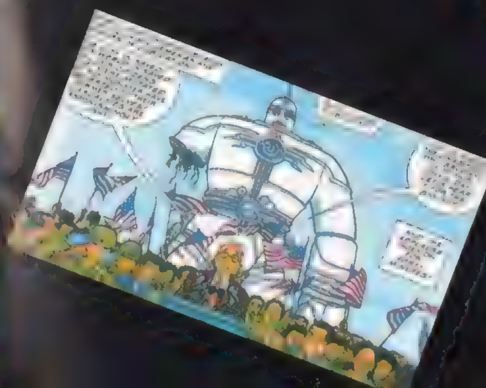
POR QUE BIG GUY

Para FRANK MILLER, THE BIG GUY AND RUSTY THE BOY ROBOT surgiu da necessidade de fazer um trabalho que tanto poderia ser bem aceito pelas crianças, como por seus pais. Segundo ele, a nova série representa um verdadeiro desafio. "Sempre quis escrever histórias para leitores mais jovens. Ninguém está fazendo isso ultimamente. Em vez de tentar imaginar ou falar com as crianças diretamente, escrevi um gibi que eu adoraria ler se ainda tivesse oito anos de idade." No primeiro número da série, porém, as imagens que se vêem não são nada suaves. Depois de uma série de experiências patrocinadas por uma firma fictícia, chamada Itsibishi, algo dá errado e eis que surge um monstro que começa a devastar a cidade de Tóquio. Apavorados, os habitantes tentam fugir, mas ora são devorados, ora destruídos, ou então são transformados em novos monstros pela fera que deu origem ao massacre. O realismo com que GEOF DARROW desenha essas cenas pode provocar pesadelos nas crianças mais sensíveis. RUSTY, o garoto robô, é a arma secreta das forças de defesa japonesas para deter a ameaça, que acaba tornando-se ineficiente.

O primeiro capítulo da história termina quando BIG GUY é convocado para dar uma ajuda. Segundo disse MILLER à revista Insider (um boletim informativo da própria Dark Horse), THE BIG GUY AND RUSTY THE BOY ROBOT não vai parar nas duas edições da minissérie (anteriormente, aliás, o CARA GRANDE havia feito sua estréia nas aventuras do personagem MADMAN, de Mike Allred). A idéia é que saiam várias minisséries consecutivas, assim que ele e GEOF tenham histórias completas e prontas.

Heitor Pitombo





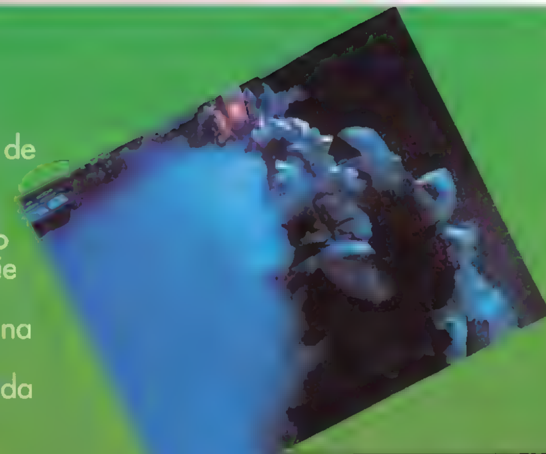
SUPERHUMAN



SAMURAI SYBER-SQUAD

Essa série de sucesso nos Estados Unidos vai ser exibida no ano que vem no Brasil.

SUPERHUMAN SAMURAI SYBER-SQUAD é mais uma adaptação de um live- action japonês. Lançada originalmente pela Tsuburaya Pro (a mesma das séries de ULTRAMAN) e chamada de DENKÔ CHÔJIN GRIDMAN ou SUPER-HOMEM ELÉTRICO GRIDMAN, a série estreou na emissora japonesa TBS, em 1993, onde era exibida nas tardes de sábado. Os episódios mostram as aventuras de Naoto Shô, um garoto de catorze anos, que, ao usar o bracelete Acepter, se transporta para o mundo digital, onde se transforma em GRIDMAN, o mais poderoso antivírus já criado pelo homem. GRIDMAN combate os monstros-vírus, enviados pelo rei-demônio KANDZEFIR com o objetivo de dominar o mundo. Com efeitos especiais de primeira e muita ação no melhor estilo gigante-mata-monstro, a série emplacou no Japão, tendo direito até a um novo herói na mesma linha chamado GRIDMAN-SIGMA, que ajuda seu antecessor nas lutas.



A SÉRIE AMERICANA

Produzida para o mercado ocidental pela DIC Entertainment, uma empresa do grupo Disney, SUPERHUMAN SAMURAI SYBER-SQUAD traz um visual típico de seriados do gênero para a TV, transformações fantásticas e mantém a tradição de GUERRA NAS ESTRELAS e JORNADA NAS ESTRELAS: ação sem violência. A movimentação ininterrupta mostra os heróis combatendo monstros terríveis, usando armas lasers de alta tecnologia. Os americanos tomaram precauções especiais para evitar





que os fãs pudessem imitar o comportamento dos personagens, que sempre vencem as batalhas. O ator principal é Matthew Lawrence (de UMA BABÁ QUASE PERFEITA, com Robin Williams), que faz o papel de Sam Collins, um campeão mundial de videogames e líder da banda de rock do seu colégio. Quando Sam descobre que um alien perverso infectou todo o mundo digital com monstros megavírus, ele e os membros da sua banda resolvem criar o SUPERHUMAN SAMURAI SYBER-SQUAD, para afastar da Terra essa ameaça do mal. A voz do vilão Kilokhan é feita pelo ator Tim Curry (que fez o diabólico palhaço em IT, uma obra-prima do medo de Stephen King). No primeiro episódio da série, Sam vai parar, acidentalmente no mundo dos computadores , onde ele se transforma no herói digital SERVO e luta contra Cathod, um monstro megavírus que está tentando destruir o sistema telefônico mundial. A Sato Company (que lançou aqui as séries CYBERCOP, ULTRAMAN e NATIONAL KID) é a empresa responsável pela vinda dessa série de sucesso para o Brasil. Com o lançamento no mercado nacional, previsto para o próximo ano, a série será a principal concorrente dos POWER RANGERS, contando com 53 episódios, treze deles totalmente produzidos nos EUA. Cuidado! Se o seu computador der pau, chame o SERVO!





Alexandre Correia, Marcos Roberto e Márcio Nascimento (Hero Magazine)



HERÓIS BRASILEIROS

COM SOTAQUE ESTRANGEIRO

MANCHA SOLAR

Nos Estados Unidos, o universo dos super-heróis é composto por caras de todos os cantos do planeta. Por isso, não podiam faltar os brasileiros. Só tem um probleminha: os roteiristas americanos, na maioria dos casos, não entendem patavinas do Brasil.



MANCHA SOLAR

Da X-Force e fundador dos extintos Novos Mutantes (publicados pela Marvel), que tem o poder de converter energia solar em força, é um desses heróis brasileiros com sotaque estrangeiro. Seu nome de batismo não tem nada a ver com os nossos costumes: Roberto DaCosta. O sobrenome, escrito com as duas palavras juntas, é normal em países de colonização espanhola, como Argentina, Porto Rico, Uruguai, etc. E tem mais: o pai do MANCHA SOLAR é um empresário corrupto que vive no Rio de Janeiro. Ou seja, a velha imagem negativa do Brasil, lá fora.

FLAMA VERDE

Na Liga da Justiça, da DC, temos a FLAMA VERDE. E olha só a criatividade: o nome da supergata é Beatriz DaCosta. Como dá pra perceber, parece que os americanos não conhecem outro sobrenome "genuinamente brasileiro" Pra melar um pouco mais a situação, talvez influenciados pelas imagens do carnaval brasileiro (uma das poucas coisas que os gringos vêem conhecem do nosso país), a mina é uma tremenda perua! Isso mesmo! Ela posa seminua para calendários (aqueles de pendurar em oficinas mecânicas) e, quando não está caçando bandidos, aproveita para dar em cima de algum super-herói.

FLAMA VERDE

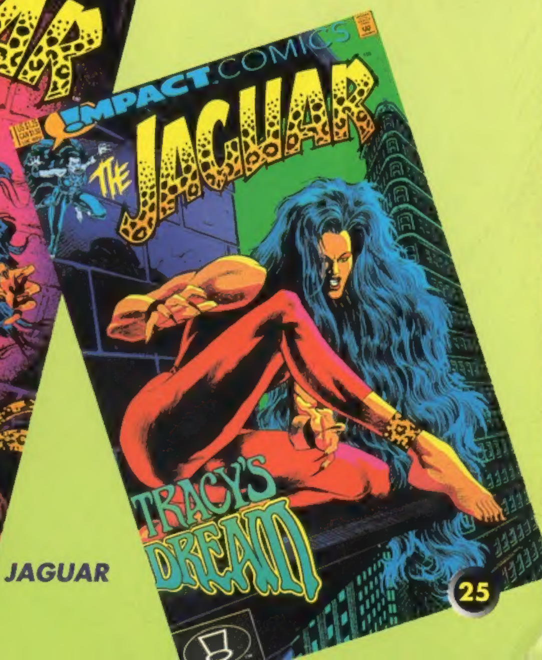




JAGUAR

No início da década de 90, a DC resolveu lançar uma linha de títulos alternativos, chamada Impact Comics. Uma das heroínas que ganhou revista própria era a JAGUAR, uma brasileira chamada Maria DeGuzman (nota: o autor dessa matéria não tem nenhum parentesco com a dita cuja). Novamente ocorre um erro na grafia do sobrenome, que segue os padrões espanhóis.





JAGUAR

ZÉ CARIOCA

A honrosa exceção nessa lista é o bom e velho ZÉ CARIOCA, o papagaio arteiro que vive dando calotes nas favelas e morros do Rio de Janeiro. Mas esse inesperado acerto tem uma explicação: as histórias que são publicadas no Brasil são feitas por artistas nacionais. Só que nem sempre foi assim. Logo que surgiu, no desenho de longa-metragem ALÔ, AMIGOS, ele apresentava o PATO DONALD ao café, à cachaça e aos charutos. Um erro geográfico, pois todo mundo sabe que o país famoso por seus charutos é Cuba. Pior aconteceu em VOCÊ JÁ FOI À BAHIA?, onde a dupla dança um samba com jeito de rumba (um ritmo típico do Caribe) com Aurora Miranda, irmã de Carmem Miranda (uma cantora brasileira que foi superfamosa nos Estados Unidos, na década de 40). É... enquanto as únicas coisas que os roteiristas de gibis da terra do Tio Sam conhecerem sobre o Brasil forem banana, futebol e carnaval, a gente corre o risco de ver algum super-herói "brasileiro" perseguindo vilões na "capital do país": Buenos Aires.

ZÉ CARIOCA



Sidney Gusman

TOP 10

VÍDEO

QUAL O MELHOR FILME DE HERÓI QUE VOCÊ PEGOU EM SUA VÍDEO LOCADORA? VOTE LOGO E MANDE PRA GENTE. SEMANA QUE VEM, OS DEZ MAIS VOTADOS EM DESENHO ANIMADO DA TV.

1- C. Z. A BATALHA DOS DEUSES
(terceiro mês nesta posição)



2- POWER RANGERS
(subiu quatro posições)



3- O MÁSKARA
(caiu uma posição)



4- C.Z. SAINT SEIYA
(caiu uma posição)



5- BATMAN A MÁSCARA DO FANTASMA
(terceiro mês nesta posição)



6- O REI LEÃO
(caiu duas posições)



7- WINSPECTOR VOL. 2
(primeira semana no TOP 10)



8- O ESTRANHO MUNDO DE JACK
(caiu uma posição)



9- ALADDIN
(caiu uma posição)



10- RIQUINHO
(terceiro mês nesta posição)



Colaboração: Vídeo Porto

APRENDA A DESENHAR SEU HERÓI

DÉCIMA QUARTA LIÇÃO

POR PAUL SAGE

***A** partir desta décima quarta edição é importante conhecer as ferramentas de trabalho, ou seja, o material de desenho que utilizaremos nas próximas aulas para exercícios de arte-final: texturas, sombras e acabamento. Fazem parte desse material básico lápis, pincéis, canetas, penas e tintas.*



Lápis para desenho profissional:

Lápis com final **"H"** são os de pontas mais duras. Quanto maior o número, mais dura a ponta. Os de ponta macia têm a letra **"B"** Quanto maior a numeração, mais macia é a ponta. O **"HB"** e o **"F"** são os intermediários e equivalem ao nosso conhecido lápis **nº 2** usado na escola. Veja a **Figura 1** Você pode perceber a diferença entre os lápis, observando a **Figura 2**. A **Figura 3** mostra o resultado de um desenho utilizando vários tipos de lápis.

